revista digital

Edição 12

ARKADE

www.arkade.com.br

REVIEW
BLUR

ESPECIAL
1 ANO DE ARKADE

ISSN 2175 - 4071

SUPER MARIO GALAXY 2

E AINDA:

- PS3: BULLETSTORM
- PS3: CASTLEVANIA
- Wii: GREEN DAY: ROCK BAND
- X360: UFC 2010

BITBOX: TUDO QUE ROLOU NA E3 2010

PARCEIROS

BAIXE A REVISTA ARKADE GRATUITAMENTE PELO SITE OFICIAL: WWW.ARKADE.COM.BR

revista digital
ARKADE
games / tecnologia / cultura

Editorial

Editor Chefe:
Raphael Castro Cabrera

Equipe Editorial:
Eduardo Mello
Vitor Rossi Castro
Robson Acir Kawiski

Design/Ilustração
Erick Drefahl
Felipe Zimmermann

Redação/Revisão:
Fábio Torres

Colaboradores:
Alan Ignácio
Eduardo Feliz
Guilherme Paciornik
Yuri Al'Hanati

Agradecimentos:
Alexo Mello
Pedro C. Vasconcelos
Luiz Fernando Meireles

1 ano de Arkade

Sejam bem-vindos a mais uma edição da Arkade. Esta edição é muito especial para nós, equipe e leitores da revista, pois há exatamente um ano atrás estávamos publicando a nossa primeira edição. Quando você entra em um mercado totalmente novo, é difícil prever o que vai acontecer, e há um ano atrás estávamos ainda sem saber como seria a resposta do público a uma revista digital de games. No fim das contas nossas previsões mais otimistas estavam certas e neste ano que passou conhecemos várias pessoas, fizemos bons parceiros e o mais importante: formamos um público fiel e motivado, como nossas pesquisas mostraram. Neste ano também experimentamos diferentes tipos de mídias, que vão desde vídeo-reviews até infográficos e hoje podemos dizer que temos uma visão muito mais madura de tudo. Enquanto no começo eramos apenas gamers, hoje fazemos parte da crítica não apenas nacional mas mundial. Entramos neste novo ano de revista renovados e cheios de novas ideias para trazer o melhor para vocês. Agradeço em nome da nossa equipe a todos vocês.

Raphael Cabrera

Revista Arkade- Rua Lamenha Lins, 62, 3º Andar,
CEP 80250-020 - Centro - Curitiba/PR, Brasil
Email: contato@arkade.com.br

ISSN 2175 - 4071

ZERO ÁRVORES FORAM CORTADAS PARA A PUBLICAÇÃO DESTA REVISTA.
EMPRESA VERDE - RESPONSABILIDADE COM O MEIO AMBIENTE.

SUMÁRIO

Cartas

Variedades

Personagem do mês
Fox McCloud

Bitbox
Especial E3

Reviews
Super Mario Galaxy 2
Green Day: Rockband
Blur
UFC Undisputed 2010

Celular
NBA Pro 2010

Especial 1 ano Arkade

Clássicos
Enduro

Previews
Castlevania: Lords of Shadow
Bulletstorm

Geek Stuff

Networks

Consciência
África

Especial E3

UFC Undisputed 2010

Green Day: Rockband

Super Mario Galaxy 2

Blur

Castlevania: Lords of Shadow

ASSINE NOSSO FEED RSS
E RECEBA AS PRINCIPAIS
NOVIDADES DE GAMES

CLIQUE PARA ASSINAR

ARKADE

CARTAS

ELOGIO DE UM COLEGA

Conheci a revista Arkade hoje. Trabalho na editora Digerati, fazendo a PS3W, X360 e a nova PowerStation. Gostaria de dar os parabéns para toda a equipe pela iniciativa e, certamente, pela qualidade da revista de vocês. Gostei mesmo! Desejo tudo de bom para vcs da Arkade! **Allan A.**

Arkade: Muito obrigado pela força, Allan. Como leitores das revistas da Digerati é uma honra para nós receber esse reconhecimento vindo de um profissional com um trabalho de tanta qualidade. Esperamos continuar fazendo jus aos elogios.

BLUR

Gostaria de saber se em alguma das revistas de vocês, ja foi falado sobre o jogo "Blur", se ainda não foi comentado eu estou dando a ideia de fazer um artigo sobre esse jogo. Muito Obrigado. **Vinicius**

Arkade - Valeu a dica, Vinicius. Você pode conferir o review de Blur nesta edição da revista, sugestões de matérias são sempre bem-vindas, continue mandando.

STARCRAFT 2

E aê pessoal, ótimo trabalho! Queria saber se há previsão de quando irá sair a versão dublada do Starcraft 2 aki no Brasil e se sairá uma versão dublada com battle.net ilimitado. Obrigado pela atenção! **Caio**

Arkade - Nós esperamos que o Starcraft 2 brasileiro saia junto com o lançamento mundial do jogo, dia 27 de Julho, mas ainda nada foi confirmado pela Blizzard. O jogo sairá com uma versão com a Battle.net gratuita por 6 meses, no valor de R$49,90. A versão com a Battle.net ilimitada ainda não foi confirmada, mas também deverá ser vendida no Brasil.

CANAL DO YOUTUBE

Ae galera da Arkade, gostei muito dos video reviews que vocês fizeram no seu canal do youtube, vocês irão fazer mais? Quando? **Luis C.**

Arkade - Olá, Luis, nós estamos planejando fazer mais video reviews em breve, você pode increver-se no nosso canal para receber as novidades.

Envie sua carta para **contato@arkade.com.br**
Se preferir, comente no nosso blog em **arkade.com.br**
Siga-nos no twitter: **twitter.com/revistaarkade**

CURIOSIDADE

O game Final Fantasy VII foi planejado originalmente para o Nintendo 64, mas a Square teve que transferir o projeto para o Playstation por falta de espaço nos cartuchos do console da Nintendo. FFVII ocuparia aproximadamente 13 cartuchos do Nintendo 64.

EASTER EGGS

Depois de coletar as 120 estrelas no game Super Mario 64, um novo canhão aparecerá no jardim da frente. Este canhão leva o jogador ao topo do castelo, onde você encontrará Yoshi, que recupera toda a energia de Mario.

JOGOS EM FLASH - HEAVEN OR HELL RTS

Jogos de estratégia não precisam ser muito elaborados para serem divertidos. A prova disso é Heaven or Hell RTS, que coloca as forças do Céu contra os exércitos do Inferno. Você começa controlando os anjos e com 85 moedas (o suficiente para comprar duas unidades). A cada missão você ganha mais moedas e uma chave. De acordo com o número de chaves que você consegue, você vai liberando mais missões. Ao conseguir 25 chaves, o jogo libera o Inferno para você jogar, o que aumenta ainda mais o tempo de jogo e o fator replay. Apesar dos gráficos simples, em 2D, Heaven or Hell RTS é um divertido jogo que ajudará você a matar um bom tempo seja no trabalho, na escola, na faculdade ou em casa.

CULTURA: TRON

Lançado em 1982, Tron foi e ainda é um dos filmes mais famosos de ficção científica de todos os tempos, além de ser um marco para a computação gráfica no cinema. A história de Tron começa com Kevin Flynn (Jeff Bridges), então um talentoso desenvolvedor de games que trabalha na empresa Encom. Lá, ele desenvolve vários jogos enquanto tenta abrir sua própria empresa de games. Um dia, Ed Dillinger (David Warner) descobre as invenções de Flynn e apresenta para os diretores como sendo suas. O resultado? Dillinger ganha várias promoções enquanto Flynn é demitido e cuida de um fliperama. É aí que o personagem de Bridges resolve hackear o computador de seu chefe para descobrir a trapaça de Dillinger. Flynn, na forma de seu programa chamado Clu, é pego pelo Programa Mestre de Controle e acaba impedindo Clu de descobrir a verdade. Com a ajuda de Alan Bradley (Bruce Boilextner) e sua namorada, Lora (Cindy Morgan), Flynn consegue invadir a Encom. No entanto, o Programa consegue mandar Flynn para dentro do mundo virtual usando um software de transmissão de massa. Agora no mundo digital, onde programas de computador assumem formas humanas, Flynn/Clu tem que destruir o PMC e Sark (o "humano" que controla o PMC) para poder voltar ao mundo real. Para isso, ele terá a ajuda de um casal de programas: o heroico Tron e sua namorada, Yori - as versões eletrônicas de Alan e Lora.

Ainda em 2010, o filme receberá uma sequência, chamada Tron Legacy. Neste filme, acompanharemos o filho de Flynn, Sam, que acaba descobrindo o mundo eletrônico que foi palco do primeiro filme. Legacy contará com as presenças já confirmadas de Kevin Bridges e Bruce Boxleitner, enquanto que Garrett Hedlund interpretará Sam Flynn.

Fox McCloud

Profissional. Arrogante. Tímido. Estas são três palavras que, apesar de serem um pouco distintas, podem descrever Fox McCloud, o líder do time Star Fox e personagem principal da série homônima.

A raposa espacial apareceu pela primeira vez nos consoles Nintendo em 1993, no jogo Star Fox, do Super Nintendo. No jogo, o pai de Fox, James McCloud morre após ser traído por dois de seus companheiros e Fox, horrorizado, monta uma nova equipe juntamente com Falco Lombardi, Slippy Toad e Peppy Hare, fiel ex-parceiro de seu pai. A nova equipe é então contratada para combater a ameaça de Andross, que pretende dominar toda a galáxia. O jogo mais tarde foi refeito para o Nintendo 64, ganhando novos detalhes na história e gráficos melhores.

Oito anos após derrotar Andross, Fox e a equipe vão até o Dinosaur Planet para impedir o General Scales de dominar o planeta. Na aventura (retratada no jogo de Gamecube, Star Fox Adventures), Fox conhece Krystal, uma raposa feiticeira, pela qual se apaixona instantaneamente. Após o jogo, Krystal entra para a equipe e os dois começam a namorar. Em seguida,

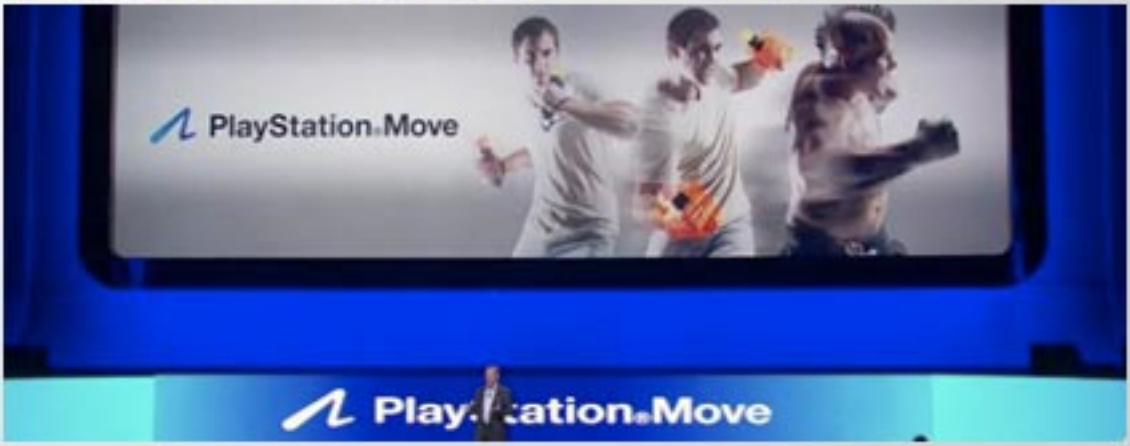
Fox & cia. enfrentam o filho de Andross, Andrew Oikonny, que se rebela e ataca Corneria (no jogo Star Fox: Assault). Andrew, no entanto, é destruído por uma estranha raça chamada Aparoids, estranhos organismos parecidos com insetos que conseguem assimilar qualquer tipo de objeto ou organismo. Os Aparoids então atacam Corneria, mas são derrotados e eventualmente destruídos por Star Fox e seus antigos rivais, a equipe Star Wolf.

A última missão (jogo) de Star Fox é contra os Anglars, no jogo Star Fox Command. O jogo possui nove diferentes finais, mas o final supostamente verdadeiro termina com Fox e Krystal juntos e com um filho, Marcus McCloud, que já pensa em seguir os passos de seu pai como um piloto e guerreiro interestelar. Fox ainda apareceu nos três jogos da série Smash Bros. e faz uma aparição especial em um outdoor de uma das pistas de Stunt Race FX.

CONFIRA TUDO QUE ROLOU NA E3 2010

Anualmente, em junho, Los Angeles é tomada por uma legião de nerds, jornalistas e empresários. É sempre neste mês que ocorre a Electronic Entertainment Expo, ou E3 para os íntimos. É nela que ocorrem os principais anúncios e revelações do ano para videogames: jogos, consoles e periféricos - todas as empresas do ramo guardam seus maiores trunfos para a E3. Em 2010 não foi diferente, com as três principais fabricantes, Microsoft, Nintendo e Sony, apresentando suas novidades para 2010 e 2011. Confira nesta matéria os principais destaques de cada empresa.

XBOX 360


PlayStation.Move

Microsoft

KINECT NÃO IMPRESSIONA PÚBLICO HARDCORE, MAS XBOX 360 SLIM, NOVOS GAMES E LIVE BRASILEIRA COMPENSAM

Ao ver a apresentação da Microsoft, todos esperávamos ver o Project Natal (então já renomeado para Kinect) e seus primeiros jogos, mas o que nos surpreendeu foram os games para o público hardcore. Começando por Call of Duty: Black Ops, o game se mostrou bem melhor e mais bonito do que o último CoD feito pela Treyarch (World at War). Em seguida, Hideo Kojima mostrou Metal Gear Solid: Rising (sim! MGS virá para o Xbox!), cujo trailer trouxe Raiden armado com uma afiada espada dilacerando pobres coitados, carros e até melancias.

Gears of War 3 também apareceu, revelando o seu novo modo cooperativo para até 4 jogadores e um novo sistema de troca de armas. Fable III também foi mostrado mas não empolgou com seu trailer bastante fraco. A Crytek revelou Codename: Kingdoms, um jogo em terceira pessoa sobre a Era Medieval usando a CryEngine. Por fim, Halo: Reach apareceu, revelando um pouco de sua campanha. Gostamos de ver que os covenants parecem estar mais velozes - isto certamente garantirá uma ação mais frenética (ou seja, mais diversão).

O Kinect, por sua vez, é a menina dos olhos da Microsoft para o futuro próximo. Ele contará com reconhecimento de voz, sub-dashboard própria e trará compatibilidade com outros serviços da Microsoft, como o Windows Live Messenger. Ainda será possível conversar com seus amigos por meio do VideoKinect.

A seleção de games inicial do Kinect, no entanto, deixa a desejar. Os jogos first-party parecem cópias em alta definição de games como Wii Sports Resort, Nintendogs e Mario Kart. O primeiro jogo apresentado foi Kinectimals, que consiste basicamente em brincar com felinos selvagens, tais como tigres e panteras. O restante dos games também não impressionou: Kinect Joy Ride é o Mario Kart sem itens do Xbox, Kinect Adventures é uma série de provas no melhor estilo Domingão do Faustão, Kinect Sports traz futebol, vôlei de praia, tênis de mesa, boliche, boxe e atletismo, YourShape: Fitness Evolved é um Wii Fit mais desenvolvido. A sorte da Microsoft é já ter divulgado Star Wars Kinect, facilmente o jogo mais bem recebido pelos jornalistas presentes e que deve atrair um público mais hardcore.

Por fim, a empresa revelou o Xbox 360 Slim, que contará com um HDD de 250Gb, wi-fi embutido e já está sendo comercializado nos EUA por 299 dólares. Outro importante anúncio da empresa foi a presença oficial da rede Xbox Live no Brasil, que facilitará bastante a vida dos gamers brasileiros.

Nintendo®

3DS, NOVO ZELDA E RETORNO DE DONKEY KONG, KIRBY E OUTROS CLÁSSICOS SÃO OS DESTAQUES NINTENDISTAS

Enquanto a Microsoft prometia uma revolução, a Nintendo prometia outra: o Nintendo 3DS - e o portátil chegou com tudo. Por mais incrível que pareça, o 3DS realmente permite a visualização 3D sem a utilização de óculos. Por ser uma continuação do DS e DSi, ele mantém as duas telas, sendo que a tela inferior continua sensível ao toque. As diferenças, além do 3D, são a presença de um direcional analógico, um "ajustador de profundidade" para o 3D, a possibilidade de ver filmes em 3D sem óculos e uma câmera dupla que permite tirar fotos tridimensionais.

Outra coisa que surpreendeu bastante é a quantidade de jogos já confirmados para o 3DS. Contando com o apoio de grandes publicadoras e desenvolvedoras, a Nintendo já anunciou Resident Evil Revelations, Super Street Fighter IV, Metal Gear Solid 3: Snake Eater - The Naked Sample, Kid Icarus, Madden NFL, The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Metroid, Pilotwings Resort, Bomberman Nintendogs+cats, DJ Hero 3D, Steel Driver, Contra, Frogger, Professor Layton & The Mask of Miracle e muitos outros.

Além do 3DS, a Nintendo ainda revelou uma série de jogos baseados em franquias famosas suas, o que também surpreendeu e agradou todos. O primeiro game apresentado no evento é também o mais aguardado pelos fãs: The Legend of Zelda: Skyward Sword, jogo que será a primeira aventura de Link exclusiva no Wii. Pouco foi revelado sobre a história do jogo, pois a Nintendo se concentrou mais em mostrar a jogabilidade e os novos gráficos do jogo. Por fazer uso do Wii Motion Plus, esperava-se uma maior sensibilidade na detecção de movimentos, mas não foi isto que se viu: além de um certo delay na resposta do game, o "waggle motion" não sumiu - até mesmo Shigeru Miyamoto apelou para a "chacoalhada" do controle na apresentação!

A empresa ainda anunciou os games: Kirby's Epic Yarn, que traz o retorno da bolinha rosa comilona em um game bastante estilizado; Kid Icarus Uprising, que resgata a antiga série no 3DS; Golden Sun: Dark Dawn, que mantém a jogabilidade dos games do GBA, só que agora no DS; o remake de GoldenEye 007 para o Nintendo Wii (agora com multiplayer online); e, por fim, Donkey Kong Country Returns, o qual marca a volta de Donkey e Diddy Kong ao gênero que os fez famosos: plataforma side-scrolling 2D. Outros jogos mostrados pela Nintendo no evento foram Metroid: Other M, que sai no dia 31 de agosto, e Epic Mickey, que ficou um pouco abaixo do esperado pela jogabilidade comum, sem grandes novidades.

SONY

JAPONESES DA SONY ATACAM EM DUAS FRENTES: JOGOS EM 3D E PLAYSTATION MOVE. PSP RECEBE NOVOS GAMES

Última das três a fazer sua apresentação, a Sony certamente foi a que teve menos "show" e se mostrou a mais "séria" do trio. A empresa deixou bem claro que está apostando suas fichas em dois elementos para os próximos meses: o PlayStation Move, sua resposta ao Wiimote, e os jogos em 3D, cuja primeira leva é liderada por nada mais, nada menos que Killzone 3.

O PlayStation Move, apesar de ser um controle de movimento, parece ser voltado para gamers mais adultos e hardcore. A listagem inicial de jogos não é repleta de cópias do Wii Sports ou do Nintendogs, mas sim com jogos mais sérios. O primeiro de todos foi Sorcery, um game de magos exclusivo para o Move, pois para realizar as magias é necessário fazer movimentos com o Move. Heroes on the Move é outro game exclusivo, que traz seis personagens da Sony (Ratchet, Clank, Sly, Jak, Bentley e Daxter), mas que não teve nada demais revelado. Outros games anunciados para o Move foram Tiger Woods PGA 11, Heavy Rain (que ganhará update), Socom 4, Resident Evil 5: Gold Edition, Sports Champions e Lords of the Rings Aragorn's Quest.

A Sony também pensou no bolso dos gamers e, ao contrário de Microsoft e Nintendo, já anunciou o preço do seu novo controller. O Move será lançado no dia 19 de setembro na América do Norte, custando 49,99 dólares. Também anunciaram um bundle (pacote) com o jogo Sports Champions, que custará 399 dólares. Vale lembrar que também será preciso ter a câmera Playstation Eye para jogar com o Move.

A apresentação também deu grande ênfase ao 3D no PlayStation 3. Na entrada, todos receberam óculos 3D para poderem testar a novidade já no teatro. Tudo começou com Killzone 3, o principal jogo a fazer uso da nova tecnologia. O vídeo, recheado com bastante ação, não desapontou. Em seguida, foi confirmado que Gran Turismo 5, Mortal Kombat e MLB 10 The Show também terão suporte ao 3D. A Sony também não desapontou em termos de anúncios de games. Além dos acima citados, a Sony prometeu conteúdos exclusivos para Assassin's Creed: Brotherhood e Mafia II; uma edição especial de Dead Space 2 para o PS3; deu datas de lançamento para GT5 (02/11/2010) e KZ3 (fev/2010); e anunciou/mostrou LittleBigPlanet 2, inFamous 2, Portal 2 e um novo Twisted Metal. Para o PSP, a linha de jogos também é empolgante: God of War: Ghost of Sparta, Metal Gear Solid: Peacewalker, Patapon 3, The 3rd Birthday e outros. Nada foi falado sobre os rumores de um possivel PSP2.

Wii

A GALÁXIA PERFEITA

SEGUNDO MARIO GALAXY CONSEGUE SUPERAR O PRIMEIRO E É O MELHOR JOGO DO NINTENDO WII ATÉ O MOMENTO

Super Mario 64 revolucionou os jogos do personagem mais famoso do mundo dos games. Antes visto apenas em 2D, pela primeira vez os gamers puderam ver como era o encanador bigodudo em 3D. Com um objetivo simples de encontrar estrelas para liberar fases em busca da princesa Peach, o jogo inovou muito em jogabilidade e criou uma nova linha de jogos do Super Mario. Duas gerações depois, a Nintendo lançou Super Mario Galaxy, que também foi inovador ao incorporar fases esféricas com um sistema de física avançado. Agora, em 2010, a Nintendo lança a segunda versão de Mario Galaxy, com muito mais fases, conteúdo e um gameplay ainda melhor.

O jogo acontece naquela mesma velha história: Bowser capturou a princesa e Mario vai em seu resgate, passando por diferentes fases e mundos (ou, neste caso, galáxias) enfrentando desafios e derrotando inimigos. Porém, desta vez, Mario não está sozinho. Além de ter Luigi como um personagem jogável em algumas fases, Yoshi também acompanha o personagem em sua busca pela princesa.

Recomendado Arkade

SUPER MARIO GALAXY 2

Aventura, 2 jogadores

REVIEW

Além dos power-ups já conhecidos como a flor de fogo e a roupa de abelha, Mario também tem acesso a novos power ups, tal como a roupa de pedra, que permite ao encanador se transformar em uma bola de pedra e rolar em alta velocidade para estilhaçar objetos e atropelar inimigos, e a roupa de nuvem, que permite criar uma plataforma de nuvem abaixo de seus pés, permitindo ao jogador alcançar lugares mais altos. Mas não é só Mario que possui power-ups: Yoshi também pode comer coisas que alteram seu comportamento. A primeira é uma pimenta, que faz o dinossaurinho correr que nem um louco durante um tempo limitado, e a outra é uma fruta azul, que faz ele flutuar.

Tanto em cenário quanto em gameplay, a variedade de fases é grande. Cada lugar parece único, trazendo ao jogo uma nova experiência a cada momento. Algumas fases que valem ser notadas são algumas fases clássicas de Super Mario 64 e a fase gigante, semelhante ao mundo 4 em Super Mario Bros 3. Algumas fases ainda levam o jogador à jogabilidade clássica em plataforma 2D.

Recomendado Arkade

SUPER MA GALAXY 2

Recomendado Arkade
SUPER MARIO GALAXY 2
A roupa de pedra permite ao encanador se transformar em uma bola e rolar em alta velocidade para estilhaçar objetos e atropelar inimigos

Se sua namorada gosta de jogar, prepare-se para ouvir "amor, passa essa parte pra mim?" mais de uma vez, pois o jogo tem uma dificuldade relativamente alta. Até mesmo experts em jogos de plataforma se encontrarão com poucas vidas em alguns momentos. Os chefões são variados, grandes e exigem estratégias diferentes para serem derrotados. Destaque para o dragão chinês, que possui belos gráficos e aparece em mais de uma versão. As batalhas contra o Bowser, apesar de serem todas parecidas, são desafiadoras e exigem coordenação e perspicácia do jogador.

Recomendado Arkade

SUPER MARIO GALAXY 2

O jogo pode ser zerado com 70 das 120 estrelas. Além das estrelas douradas, o jogo está repleto de surpresas, fases secretas, mini-games, moedas de cometas e mais 120 estrelas verdes, totalizando 240 estrelas se você quiser zerar o jogo 100%. O fator replay em SMG2 é forte.

O melhor de se observar em Super Mario Galaxy 2 é que, mesmo num cenário atual onde muitas idéias já foram exploradas à exaustão no mundo dos games, a equipe da Nintendo consegue mesmo assim ser muito criativa. Com isto, a empresa passa uma sensação de conforto, dizendo aos fãs que não importa quem entre ou saia do mercado, a Nintendo sempre vai ser a Nintendo.

A palavra final é que Mario Galaxy 2 tem uma jogabilidade impecável, um visual colorido que aproveita ao máximo o limitado potencial gráfico do Wii e uma trilha sonora emocionante tocada por uma orquestra sinfônica. Sem dúvidas, Mario Galaxy 2 supera seu predecessor e é o melhor jogo para Wii até o momento.

Avaliação

Gráficos	★★★★★
Gameplay	★★★★★
Diversão	★★★★★
Audio	★★★★★

Nota Final: 100

PS3, X360, Wii

GREEN DAY ROCK BAND

JOGO PARA FÃS

GREEN DAY: ROCK BAND TRAZ FÓRMULA IGUAL AO BEATLES: ROCK BAND, MAS SEM O MESMO APELO EMOCIONAL

No passado, a Harmonix e a MTV Games emocionaram até mesmo quem não joga videogame com The Beatles: Rock Band. Desta vez, a banda homenageada tem bem menos história, mas, ouso dizer, condiz bem mais com o estilo da franquia Green Day: o trio californiano de punk rock, Green Day.

Não entenda errado: não queremos dizer que Green Day é melhor que Beatles. Longe disso. Apenas acreditamos que as músicas dos californianos são mais divertidas de tocar e mais condizentes com o game do que os clássicos mais melodiosos e calmos dos ingleses de Liverpool. Com isto esclarecido, vamos ao jogo em si. Numa avaliação geral do game, Green Day: Rock Band é semelhante ao Beatles: Rock Band, você percorre toda a carreira da banda por meio de 44 músicas (já liberadas desde o início) que podem ser tocadas na guitarra, baixo, bateria e vocais para até 3 pessoas. Na questão das harmonias vocálicas, Green Day: Rock Band supera o jogo antecessor, já que nele é possivel cantar junto durante a música toda e não apenas nos refrões quando há mais de um vocal. Outro ponto interessante do jogo é poder notar a evolução da banda, tal como a evolução do vocais e da bateria de Tre Cool, mas a aparente queda das habilidades no baixo de Mike Dirnt.

GREEN DAY ROCK BAND

Musical, 4 jogadores

O modo Carreira é muito similar ao The Beatles: Rock Band: você vai liberando fotos e vídeos da banda conforme vai completando as músicas. Para liberar entrevistas e vídeos de shows do Green Day, no entanto, você tem que participar de desafios compostos por 3 ou mais músicas da banda. Ao fechar o jogo, você ainda libera a opção de tocar todas as músicas de um álbum de uma vez só.

O grande "defeito" de Green Day: Rock Band é não ter o mesmo apelo emocional que os Beatles têm (apesar de que isto ocorreria com praticamente qualquer banda que a Harmonix escolhesse). Enquanto os ingleses formaram uma banda transcendental, os californianos não revolucionaram a música de uma maneira geral. Muito pode se falar da influência de Dookie (e Basket Case, mais especificamente) na música punk, mas ela para por aí, ao passo que os sucessos dos Beatles influenciaram artistas de diversos gêneros.

GD:RB ainda conseguiu retroceder em alguns aspectos. Apenas 3 cenários estão disponíveis no jogo, o que torna tudo muito repetitivo e cansativo - são quase 15 músicas por cenário! Nem mesmo os "dreamscapes" criados para o game dos Beatles estão disponíveis - isto que os últimos dois álbuns de Green Day (American Idiot e 21st Century Breakdown) dariam belos dreamscapes. As belas montagens de abertura de cada fase de TB:RB também sumiram, dando lugar a animações simplórias. Outro porém

GREEN DAY ROCKBAND

é que as músicas no jogo estão censuradas - uma certa contradição com as origens punk da banda.

Já está mais do que óbvio que Green Day: Rock Band é um jogo dedicado para fãs de Green Day. Se você gosta de Dookie, mas não escuta nada da banda desde então, vale a pena conferir a evolução de Billy Joe Armstrong, Mike Dirnt e Tre Cool. Caso contrário, você não perderá muita coisa, principalmente tendo em vista as mudanças, pouco inovadoras perto do que The Beatles: Rock Band trouxe.

Avaliação

Gráficos	★★★½☆
Gameplay	★★★★★
Diversão	★★★★☆
Audio	★★★★☆

Nota Final: 82

PS3, X360, PC

blur

MARIO KART NA "VIDA REAL"

BLUR MISTURA O REALISMO DE NEED FOR SPEED COM OS ITENS E BATALHAS DE MARIO KART

O que aconteceria se você misturasse carros reais de marcas famosas (tais como Renault, Nissan, etc) com itens similares aos de Mario Kart? A resposta está em Blur, novo game de corrida desenvolvido pela Bizarre Creations e publicado pela Activision.

Similar a alguns Need for Speed's recentes, em Blur você é um motorista novato que busca enfrentar e derrotar nove dos melhores pilotos de rua dos Estados Unidos. A diferença aqui é que, além de você buscar carros melhores, você terá diversos itens à sua disposição durante as corridas: mísseis, minas terrestres, pulsos eletro-magnéticos... A lista é variada e você certamente encontrará suas armas favoritas.

A presença dos itens causa uma certa confusão, pois seus gráficos se misturam aos dos carros e pistas. A inteligência artificial não perdoa seu carro, bombardeando você sem dó nem piedade. Em certos pontos, chegar em 1º na corrida chega a ser um objetivo secundário perante à barragem de mísseis que tentam lhe impedir de terminar a corrida. Além disso, ao contrario de Mario Kart, é possível saber que itens você pegará, deixando o gameplay ainda mais desequilibrado.

BLUR

Corrida, 20 jogadores online

Os gráficos do jogo são bons, ainda que muito coloridos e brilhantes. Os carros são praticamente perfeitos, não devendo muito para Forza Motorsport 3, Need for Speed: Shift e outros games de corrida recentes. Os cenários são interessantes: uma das pistas é no morro do letreiro de Hollywood, enquanto outra é nas íngremes ruas de São Francisco. Porém, o único problema é que o game conta com uma quantidade grande de luzes neon - o que pode incomodar alguns jogadores e causar ataques epilépticos em outros.

Blur traz três tipos diferentes de corrida: a corrida normal, que mistura as disputas com os itens; checkpoint, na qual você só tem que ultrapassar checkpoints em um tempo determinado; e destruction, no qual você ganha mais tempo conforme vai destruindo os outros carros. Estes três tipos estão presentes tanto no modo carreira quanto no modo multiplayer online e offline. Durante as corridas, o gamer ainda terá um nível de fãs - uma espécie de medidor de experiência, apesar de não haver uma representação gráfica dos fãs. No modo single-player, o nível limite (estranhamente) é de 25, enquanto que no multiplayer online é 50.

Num todo, Blur parece uma grande mistura de jogos que tem suas falhas. Se a inteligência artificial fosse mais equilibrada e os itens fossem mais criativos, o game ganharia mais pontos. No entanto, o game consegue divertir, principalmente no modo multiplayer. Blur já está disponível para PlayStation 3, Xbox 360 e PC.

Avaliação

Gráficos	★★★½☆
Gameplay	★★★½☆
Diversão	★★★★☆
Audio	★★★☆☆

Nota Final: 70

PS3, X360, PSP

QUASE UM CAMPEÃO

NOVO GAME DA MAIOR FRANQUIA DE ARTES MARCIAIS MISTAS POSSUI PONTOS ALTOS E BAIXOS

Apesar de ainda não ser um esporte extremamente popular no Brasil, o MMA (Artes Marciais Mistas) vem ganhando popularidade rapidamente graças ao sucesso de lutadores brasileiros como Maurício "Shogun" Rua, Anderson Silva, Lyoto Machida e outros. Estes e outros nomes são os principais atrativos para o público brasileiro do game UFC Undisputed 2010, desenvolvido pela Yuke's Media Creations e publicado pela THQ para PlayStation 3, Xbox 360 e PSP.

A essência de UFC 2010 é a mesma de 2009, mas conta com gráficos bastante melhorados. Cada um dos lutadores possui modelos realistas - isso sem falar na semelhança das versões digitais de figuras famosas do Octágono como o mestre de cerimônias Bruce Buffer, o comentarista Joe Rogan, o presidente do UFC, Dana White e outros. Aliás, o elenco de lutadores deste ano é mais que o dobro do ano passado (41 em 2009 contra 100 em 2010), além da possibilidade de criar outros e liberar lutadores secretos.

O principal modo de jogo, por sinal, envolve a criação de um lutador: o modo Carreira. Nele, você leva seu lutador criado desde o nível amador até o título de campeão do UFC da sua classe (Leve, Meio-médio, Médio, Médio-pesado e Pesado). No começo, você é uma espécie de "pau-pra-toda-obra", não possuindo nenhuma especialidade. Conforme você usa seu tempo entre uma luta e outra é o que define seu estilo e golpes. Você pode

UFC UNDISPUTED 2010

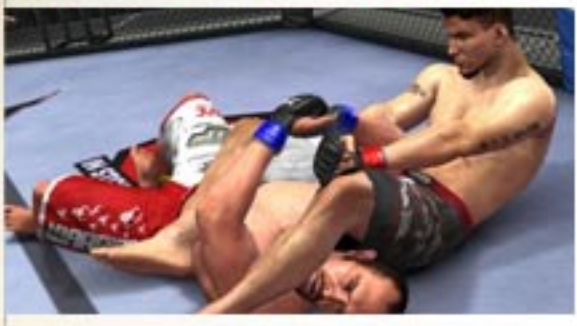
Luta, 2 jogadores

treinar tanto a parte física (força, velocidade, capacidade respiratória) quanto sua técnica (por meio de lutas com treinadores e outros lutadores) - ou, se preferir, pode descansar.

Apesar de interessante e um pouco viciante, o modo Carreira perde pontos nos menus confusos (ainda que melhores que os de 2009) e na chatice que é treinar. Nem mesmo a possibilidade de aumentar suas habilidades após os treinos deixam a atividade menos maçante. Não vale a pena nem mesmo simular o treino, já que a quantidade de pontos adquiridos é ínfima perto da obtida por realizar o treino.

Os outros modos de jogo são o Torneio, no qual você pode lutar contra vários oponentes tanto offline quanto online; Ultimate Fight, que permite ao jogador refazer algumas lutas famosas; e o Title Mode, onde você tem que defender um título contra uma série de lutadores da mesma classe. Nos modos online, nenhuma mudança, a não ser o modo Fight Camp, onde você pode criar um "clã" e montar sua própria equipe - uma ideia legal, mas que não traz grandes vantagens para o gameplay.

A jogabilidade, por sinal, é uma faca de dois gumes. Os controles são bastante extensos: cada botão frontal se refere a socos e chutes, enquanto os gatilhos são usados para bloquear e modificar golpes, com o analógico direito servindo para submissões e quedas. Tanta complexidade, no entanto, não se faz necessária.



UFC UNDISPUTED 2010

Apesar de não ser aconselhado, é bem possível fazer de UFC 2010 um button-smasher se você não tiver familiarizado com o esporte ou com o game. Você pode perder em tática, mas a diversão geralmente é a mesma seja utilizando os controles corretos ou o button-smashing.

UFC Undisputed 2010 é um jogo muito divertido e pode até mesmo ser um dos mais viciantes da atualidade. Mas ainda assim, faltam alguns detalhes (controles mais acessíveis, modo Carreira mais homogêneo) para fazer do game um verdadeiro campeão. Se você gosta ou está começando a conhecer o MMA, então UFC Undisputed 2010 irá lhe servir muito bem.

Avaliação

Gráficos	★★★★★
Gameplay	★★★½★
Diversão	★★★★★
Audio	★★★★★

Nota Final: 78

NBA Pro Basketball 2010

Está cansado de jogar puzzles e mais puzzles no seu celular? Que tal testar um game mais elaborado desta vez? Uma opção é NBA Pro Basketball 2010, desenvolvido pela Gameloft que traz os times da maior liga de basquete direto para o seu bolso.

Tal qual os jogos NBA Live e NBA 2k, NBA Pro Basketball 2010 traz os 30 times da NBA com elencos completos, cada um com táticas de jogo condizentes à vida real. Os modos de jogo são bastante variados. Além da temporada completa de 82 jogos mais a pós-temporada, o game ainda conta com o Fim de Semana All-Star, no qual você poderá jogar o campeonato de três pontos, o campeonato de enterradas e o grande destaque do evento, o Jogo das Estrelas entre as seleções das conferências Leste e Oeste.

Mesmo com tanta diversidade de modos de jogo, os gráficos de Pro Basketball deixam a desejar: os uniformes dos times têm apenas cores correspondentes e os modelos dos jogadores parecem ter todos a mesma altura. Entretanto, a inteligência artificial do jogo compensa um pouco, pois ela é bem avançada e está bem melhor do que a da versão de 2009.

Se os games de basquete dos consoles têm evoluído nos últimos anos, os games NBA no celular seguem a mesma tendência. NBA Pro Basketball 2010 ainda não é perfeito, mas está no caminho certo. Você pode comprar o game no site da Gameloft a partir de 2,99 reais.

CONFIRA OS MELHORES
VIDEO REVIEWS
NO NOSSO CANAL DO

YouTube

CLIQUE PARA ACESSAR:

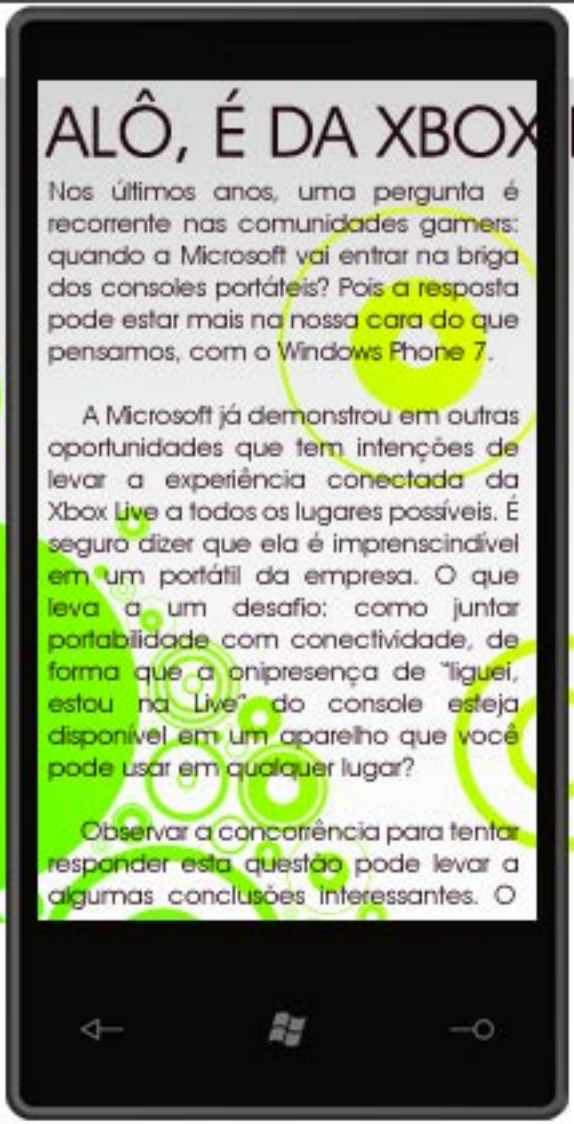
ARKADE

SEU ANÚNCIO AQUI

CONHEÇA AS VANTAGENS DE ANUNCIAR NA REVISTA ARKADE CLICANDO AQUI

ALÔ, É DA XBOX LIVE?

por Mallegretti



Nos últimos anos, uma pergunta é recorrente nas comunidades gamers: quando a Microsoft vai entrar na briga dos consoles portáteis? Pois a resposta pode estar mais na nossa cara do que pensamos, com o Windows Phone 7.

A Microsoft já demonstrou em outras oportunidades que tem intenções de levar a experiência conectada da Xbox Live a todos os lugares possíveis. É seguro dizer que ela é imprenscindível em um portátil da empresa. O que leva a um desafio: como juntar portabilidade com conectividade, de forma que a onipresença de "liguei, estou na Live" do console esteja disponível em um aparelho que você pode usar em qualquer lugar?

Observar a concorrência para tentar responder esta questão pode levar a algumas conclusões interessantes. O fracasso do PSP frente ao DS deixou claro que a maioria dos usuários não quer apenas o poder de um console em um portátil, e que preferem nestas plataformas jogos simples e divertidos. O retumbante sucesso do iPhone mostrou que os celulares podiam basear boa parte de seus recursos nas nuvens da internet, que o consumidor substituiria diversos gadgets por um único que lhe desse os recursos que precisa (incluindo entretenimento), e que não se importaria em colocar a mão no bolso em microtransações realizadas dentro do próprio dispositivo. E as fazendas e máfias do Facebook demonstram que jogos simples podem ser potencializados de forma absurda quando se adiciona a eles o fator social.

Pense em tudo o que já foi anunciado sobre o Windows Phone. É um dispositivo com um processador gráfico poderoso o suficiente para superar qualquer outro portátil do mercado, em uma tela LED de altíssima resolução. Traz suporte nativo ao desenvolvimento em XNA, que torna possível criar games para diversas plataformas. Estará 100% do tempo conectado, com foco nas redes sociais. E também na Xbox Live, em uma integração já anunciada, porém ainda não detalhada por completo.

É, pode ser que seu próximo console portátil, quem diria, também ligará para sua namorada...

ESPECIAL 1 ANO REVISTA ARKADE

RELEMBRE TODOS OS JOGOS ANALISADOS PELA ARKADE E SAIBA QUAIS QUE MAIS NOS MARCARAM

Junho de 2010 é um mês muito especial para nós. Há exatos doze meses publicamos a primeira edição da revista, que trazia Fight Night Round 4 na capa. Desde então foram 57 reviews que vocês puderam ler nas páginas da Arkade, alguns de jogos bons, outros de games com qualidade duvidosa. Por isso, para relembrar e comemorar este nosso primeiro aniversário, nós compilamos todos os reviews publicados pela Revista Arkade, incluindo os desta edição, ordenados por suas respectivas notas. Em alguns jogos, nós trazemos também um comentário feito por um membro da nossa equipe. Estes games foram os que mais nos marcaram nestes doze meses. Sem mais delongas, confira os melhores (e piores) games já analisados por nós.

Batman: Arkham Asylum

Bioshock 2

Super Street Fighter IV

100 - SUPER MARIO GALAXY 2
97 - GOD OF WAR 3

97 - BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Batman Arkham Asylum não é só o melhor jogo que joguei em 2009, mas também o melhor jogo de herói de todos os tempos. A Rocksteady conseguiu captar perfeitamente a essência dos quadrinhos do morcegão, trazendo um visual sombrio e uma jogabilidade perfeita. - **Erick Drefahl**

97 - RED DEAD REDEMPTION
95 - UNCHARTED 2

95 - BIOSHOCK 2

Para mim, Bioshock 1 é o melhor jogo de todos os tempos. Sua continuação conseguiu chegar no mesmo nível, com uma excelente jogabilidade, ótimos gráficos e uma história inteligente que coloca o jogador em constante conflito. Uma verdadeira obra de arte. - **Raphael Cabrera**

95 - FIFA 10
93 - FORZA MOTORSPORT 3
93 - NEED FOR SPEED: SHIFT
92 - SUPER STREET FIGHTER IV
90 - BRUTAL LEGEND
90 - MARIO & LUIGI: RPG 3

90 - FAT PRINCESS

90 - DRAGON AGE: ORIGINS

90 - COD: MODERN WARFARE 2

Eu perdi a conta da quantidade de vezes que este jogo me fez ficar na ponta da cadeira, tudo graças a uma história incrível, cheia de reviravoltas, e um multiplayer viciante. - **Fábio Torres**

Cal of Duty: Modern Warfare 2

90 - TATSUNOKO VS. CAPCOM

90 - TRINE

Esse game foi a maior surpresa do ano passado, publicado de forma independente por míseros 30 dólares. Com gráficos que parecem tirados de uma pintura e gameplay semelhante a Lost Vikings, Trine mostra que os games de plataforma ainda tem muito para oferecer. - **Erick Drefahl**

Trine

90 - DARKSIDERS

90 - THE BEATLES: ROCKBAND

Sem dúvidas, este é o melhor jogo musical já feito. A tradição dos clássicos dos Beatles mais a competência da Harmonix fizeram deste jogo um dos melhores games que joguei em 2009. E, para os fãs (como eu), a quantidade de material audiovisual é incrível! - **Fábio Torres**

The Beatles: Rock Band

Borderlands

Dante's Inferno

The Legend of Zelda: Spirit Tracks

90 - FINAL FANTASY XIII

90 - SPLINTER CELL: CONVICTION

88 - BORDERLANDS

Criado pela Gearbox, Borderlands é sem dúvida o game com o melhor e mais divertido modo cooperativo que já joguei. Além disso, ele tem um visual único, misturando realismo com comics. É uma pena ele ter passado em branco para grande maioria dos jogadores.
- Erick Drefahl

87 - POKÉMON HEARTGOLD

85 - S. HILL: SHATTERED MEMORIES

82 - HEAVY RAIN

82 - RED STEEL 2

82 - FIGHT NIGHT ROUND 4

82 - DANTE'S INFERNO

82 - WARIOWARE D.I.Y.

82 - BLAZBLUE PORTABLE

82 - SKATE 3

82 - GREEN DAY: ROCK BAND

80 - MONSTER HUNTER: F. UNITE

80 - SCRIBBLENAUTS

80 - SOUL CALIBUR: B. DESTINY

80 - ZELDA: SPIRIT TRACKS

80 - WII SPORTS RESORT

Se você quer reunir os amigos ou a família para uma diversão descompromissada, este é o jogo. Tudo que havia de bom em Wii Sports foi melhorado em Resort. Além do mais, a luta de espadas é muito divertida. - **Fábio Torres**

Wii Sports Resort

79 - C. OF JUAREZ: B. OF BLOOD
78 - DEAD SPACE: EXTRACTION
78 - TEKKEN 6
78 - BAYONETTA
78 - UFC UNDISPUTED 2010
75 - EA SPORTS ACTIVE
75 - KING OF FIGHTERS XII

King of Fighters XII

75 - WOLFENSTEIN

A nova versão do antigo clássico incorporou elementos nunca vistos antes em jogos FPS, tal como poderes que enviam o jogador para um universo paralelo, chamado "Veil". O jogo ainda manteve seus bônus e inimigos poderosos, presentes desde o primeiro Wolf 3D. - **Raphael Cabrera**

Wolfenstein

75 - LITTLEBIGPLANET PSP
73 - MARVEL U. ALLIANCE 2

Operation Flashpoint: Dragon Rising

Dark Spire

Risen

73 - O. FLASHPOINT: D. RISING

70 - ARMY OF TWO: THE 40TH DAY

70 - BLUR

65 - T. MUTANT NINJA TURTLES

62 - ALIENS VS. PREDATOR

60 - LOST PLANET 2

57 - DARK SPIRE

Apesar de ter recebido uma nota não muito alta, Dark Spire é um jogo bastante original: um RPG antigo (daqueles de texto mesmo) para uma plataforma nova. Um dos jogos mais difíceis para o DS, Dark Spire ainda conta com uma excelente trilha sonora.
- **Raphael Cabrera**

43 - G.I. JOE: RISE OF COBRA

43 - RISEN

Durante todo esse ano, Risen foi o jogo que mais me "marcou": eu ainda tenho pesadelos com esse game. A história do game não era ruim, mas em compensação os gráficos, áudio, jogabilidade e todo o resto foi extremamente mal executado, além de possuir incontáveis bugs. - **Erick Drefahl**

27 - ROGUE WARRIOR

SUPER CONTRA

Super Contra, foi a sequência do primeiro jogo da série Contra, e o último a ser lançado para a plataforma de 8 bits NES, em 1988, pela Konami. O protagonista é um soldado que precisa salvar a terra de alienígenas perversos armados até os dentes. O jogo na verdade não difere muito de seu sucessor, Contra III: The Alien Wars, lançado para SNES em 1991 e um verdadeiro sucesso aqui no Brasil. É composto de oito níveis, seis deles muito parecidos com a versão seguinte, e as armas são basicamente as mesmas, como o memorável lança-chamas adquirido ao pegar a insígnia "F" ou o tiro disperso da insígnia "S". O game tem inclusive as fases em que o referencial muda para a visão de cima.

A história de Super C ocorre cronologicamente dois anos antes de Contra III, e diferentemente deste, o jogo não disponibiliza opções de dificuldade. É mais ou menos aquele esquema: três vidas e três continues, se você não consegue vencer, paciência. Quem conhece a série sabe que não há barra de energia. Um tiro basta para morrer e três mortes basta para um game over desanimador brotar na tela. Como se não bastasse, hordas intermináveis de alienígenas vêm ao seu encontro com tiros, bombas e o que mais acharem necessário. O game pode ser jogado por dois jogadores, o que facilita o trabalho bastante. Uma mistura de Rambo com Alien, os jogos da série Contra fizeram história e Super C teve grande contribuição para isso.

ADICIONE A ARKADE TAMBÉM NO

facebook

CLIQUE PARA ACESSAR

ARKADE

PS3, X360

Lançamento: 2010

Castlevania
Lords of Shadow

KRATOS BELMONT?

BASTANTE INSPIRADO EM GOD OF WAR, LORDS OF SHADOW SERÁ O PRIMEIRO GAME DA SÉRIE PARA A ATUAL GERAÇÃO

Depois de muito tempo, finalmente o PlayStation 3 e o Xbox 360 ganharão um jogo original da série Castlevania. O game é Castlevania: Lords of Shadow, desenvolvido pela MercurySteam, inicialmente planejado para ser um remake do primeiro jogo da franquia, lançado originalmente em 1986 no Japão, mas que foi repensado e será um reboot da série.

Lords of Shadow traz Gabriel Belmont, nobre guerreiro que faz parte da Irmandade da Luz, um grupo de cavaleiros que protege a humanidade de demônios. Gabriel então é mandado numa jornada para impedir os Lordes das Sombras até que ele descobre que Marie, sua mulher, foi assassinada por um demônio. Isto faz com que ele inicie uma busca pelas Máscaras de Deus e do Diabo - sendo que a primeira tem como principal poder ressuscitar os mortos.

Se você estranhou a ausência de Drácula no parágrafo anterior, não se preocupe. A Konami não se pronunciou ainda sobre a presença do maior vampiro de todos os tempos, nem a relação de Gabriel na árvore genealógica dos Belmont - pelo menos podemos ter certeza que estas duas perguntas serão respondidas a tempo.

Em termos de jogabilidade, Lords of Shadow parece seguir a linha dos "God-of-War-likes" (tais como os recentes lançamentos Dante's Inferno, Darksiders, o próprio God of War). O game misturará elementos de jogos de plataforma, de ação e de puzzle - o que não é mau negócio, já que Castlevania sempre teve elementos destes três gêneros. Uma novidade para o gênero, no entanto, será a câmera fixa, uma opção feita pelos desenvolvedores do jogo para poderem "guiar" e ajudar o gamer.

Segundo David Cox, produtor da MercurySteam envolvido no jogo, o combate em Lords of Shadow será inspirado em God of War e Ninja Gaiden. A principal arma de Gabriel será o Combat Cross, uma cruz que vira um chicote e que funciona similarmente às Athena's Blades de Kratos. Outras armas já reveladas são velhas conhecidas dos fãs de Castlevania: a água benta e a adaga. Todos os itens e armas do jogo também poderão ser evoluídos e melhorados no decorrer da história devido a orbes coletadas por Gabriel, que os inimigos deixam para trás após serem derrotados

Outra novidade em Lords of Shadow é a presença de magias da Luz e da Escuridão. Não se sabem muitos detalhes sobre elas ainda. Enquanto a primeira é focada em magias defensivas, a segunda é voltada para ataques mais agressivos. O uso de ambas magias poderá ditar o rumo da aventura - no mesmo estilo que os upgrades Sagrado/Profano (Holy/Unholy) atuavam em Dante's Inferno.

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

De acordo com Cox, a Konami ofereceu o game a três produtoras. A MercurySteam só assumiu o projeto pra valer depois que Hideo Kojima, criador de Metal Gear Solid, viu o que eles haviam produzido. Kojima não só gostou do que viu e ainda se dispôs a ajudá-los na produção de Lords of Shadow.

Será que a benção de Kojima será o suficiente para Castlevania: Lords of Shadow ocupar um lugar de destaque na série? E todas essas influências de God of War funcionarão? Para sabermos estas respostas, teremos que esperar, pois Castlevania: Lords of Shadow não tem uma data oficial de lançamento a não ser "segundo semestre de 2010".

Expectativa

Média

PS3, X360, PC

BULLETST

O BURNOUT DOS FPS'S

BULLETSTORM PROMETE INOVAÇÃO E DIVERSÃO EM UM GÊNERO BASTANTE SATURADO

Um gênero mais do que saturado hoje em dia é o de FPS: a cada dia surgem novos games, alguns inovando e outros nem tanto. Bulletstorm, desenvolvido pela Epic Games e pela People Can Fly, é um dos que pretendem inovar - ou pelo menos divertir bastante os gamers.

Bulletstorm traz como protagonista Grayson Hunt, líder de uma equipe de mercenários espaciais que acaba sendo traída pela Confederação das Galáxias. O game começa anos após a traição, com Grayson tramando um golpe contra a Confederação: ao ver a nave Ulysses (a "menina dos olhos" da Confederação), ele ataca a nave com tudo. O resultado da batalha faz com que ambas naves caiam no planeta Stigia, um planeta criado com propósitos exclusivamente turísticos mas que há anos está desolado por causa de um terrível mal.

Definido por Cliff Bleszinski, designer da Epic Games, como o Burnout dos FPS's misturado com Duke Nukem e a série de TV Firefly, Bulletstorm é um FPS que, diferentemente de outros, não se leva tão a sério - e isso é uma coisa boa. A principal novidade do game são os skill shots: a cada kill você ganha pontos de acordo com o que você fez - quanto mais elaborada ou diferente a morte, mais pontos são ganhos. Um headshot, por exemplo, dá 100 pontos. Mas se você chutar o inimigo na virilha e aí sim acertar ele na cabeça, espere por um número de pontos bem mais generoso.

BULLETSTORM

Lançamento: 2011

As armas também serão bastante variadas. Bleszinski afirma que os jogadores verão as armas mais bizarras e diferentes já vistas na história dos FPS's. A arma principal do jogo é o rifle de assalto PMC (Peace Maker Carbine), que conta com o Charge Shot: você segura o gatilho um pouco e ela solta uma "tempestade de balas", daí o nome do jogo. Outra arma já revelada é a Flail Gun, que atira duas granadas presas por uma corrente. Elas podem se amarrar em inimigos ou em objetos e só são detonadas ao seu comando. Grayson ainda pode dar chutes e usar também um chicote de energia para atingir inimigos, pegar objetos e lançá-los contra plantas carnívoras ou inimigos.

Além disso, o gamer também terá que tomar cuidado com o meio-ambiente de Stigia. Comparado à cidade de Rapture (de BioShock), o planeta todo é bastante hostil contra o jogador, muito por causa das transformações que Stigia sofreu durante os anos. Por causa disto, ele está repleto de plantas carnívoras mutantes e vários cactus. As plantas carnívoras, por sinal, não hesitam na hora de atacar algum organismo vivo - seja você, um companheiro seu ou seus inimigos.

Com tantos elementos interessantes de gameplay, tais como os skill shots e os diversos tipos de armas e ataques, é quase certo que Bulletstorm terá um modo multiplayer - mas Bleszinski ainda não confirmou isso. Agora nos resta esperar apenas, já que Bulletstorm será lançado em 2011 para PS3, X360 e PC.

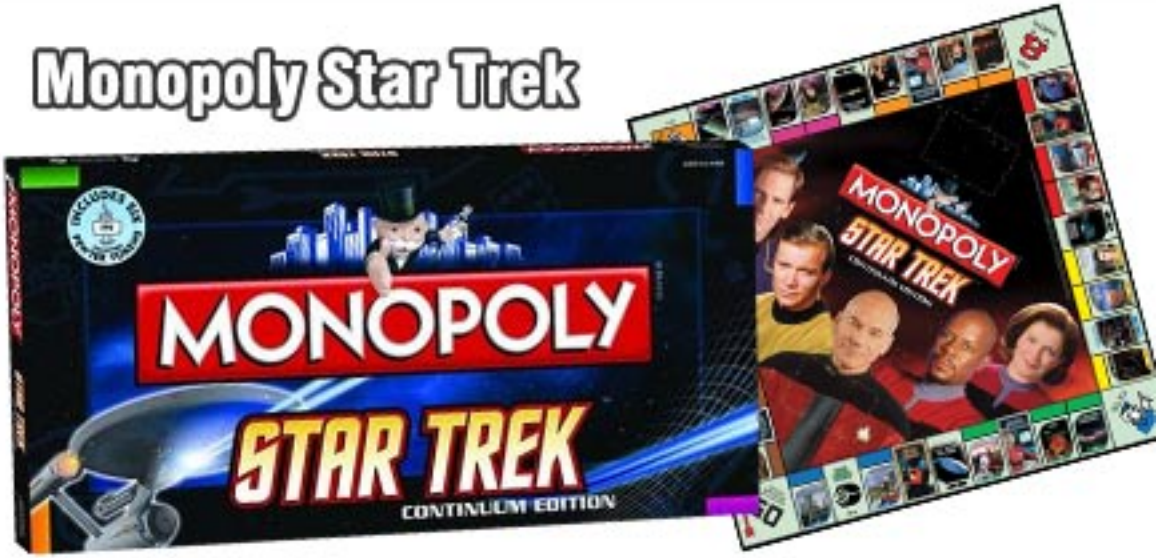
Expectativa

Baixa

SEU ANÚNCIO AQUI

CONHEÇA AS VANTAGENS DE ANUNCIAR NA REVISTA ARKADE CLICANDO AQUI

Monopoly Star Trek



Na edição 7 publicamos um Banco Imobiliário com os personagens da Nintendo. Agora apresentamos uma versão de Monopoly oficial de Star Trek. Tão nerd quanto o do Mario, porém mais adulto.

Preço: US$ 34.99
Onde encontrar: thinkgeek.com

Bloco gigante Post-it

Se você vive esquecendo das suas tarefas e nem os lembretes do Post-it conseguem te lembrar, experimente este Post-it gigante, para aqueles compromissos que voce não pode esquecer, tal como ler a Arkade todo dia 20!

Preço: US$ 9.95
Onde encontrar: goldviolin.com

DIVULGUE SEUS PRODUTOS AQUI: CONTATO@ARKADE.COM.BR

Set Pac-Man de pelúcia

Você provavelmente nunca viu um boneco de pelúcia tão característico do mundo dos games. O conjunto de pelúcias do Pac-Man é licenciado pela Namco e vem completo com todos os "personagens" do game.

Preço: US$ 32.99
Onde encontrar: clubnamco.com

Mousepad Twitter

Este criativo mouse pad mostra a tela do Twitter para te lembrar a twittar cada momento da sua vida (e receber alguns unfollows como prêmio).

Preço: US$ 11.99
Onde encontrar: meninos.us

"Pedras" de gelo

Esses cubos de gelo em formato (e cor) de pedras servem para você que adora uma brincadeira irônica. Surpreenda sua visita quando ela pedir um uísque com duas "pedras" de gelo!

Preço: US$ 19.99
Onde encontrar: thinkgeek.com

LEAD AND GOLD
PSN

Se depois de jogar Red Dead Redemption você ainda quiser se aventurar pelo Velho Oeste, jogue Lead and Gold: Gangs of the Wild West, exclusivo para a PlayStation Network. Exclusivamente multiplayer, o jogo conta com quatro tipos de caubóis diferentes, cada um com armas e habilidades próprias: Blaster, Trapper, Gunslinger e Deputy. O game traz quatro modos de jogo: Team Deathmatch, Territory Control, Capture the Flag e Destroy the Objective, que podem ser jogados em diversos mapas, tais como uma mina, uma fazenda e outros - todos bem detalhados e grandes. Apesar de bem mais simples que o game da Rockstar (capa da edição 11 da Revista Arkade), Lead and Gold é uma opção divertida a um custo bem mais amigável. Lead and Gold: Gangs of the Wild West pode ser adquirido por 14,99 dólares na PSN.

FINAL FIGHT: D. IMPACT
LIVE/PSN

Final Fight: Double Impact é, na verdade, dois jogos totalmente distintos, mas que valem a pena serem jogados. O primeiro é o que dá nome ao pacote: o famoso beat'em-up dos arcades Final Fight, cuja história começa quando Mike Haggar, prefeito de Metro City, vai atrás de sua filha (sequestrada por uma gangue) juntamente com Cody, namorado da menina, e Guy, amigo de Cody. Já o segundo game é Magic Sword, um beat'em-up side-scrolling no qual você controla um herói sem nome que vai destruindo vários demônios enquanto sobe a torre Drokmar. Ambos jogos, apesar de serem antigos e bastante diferentes um do outro, são muito divertidos e são muito bons para relembrar a época de ouro dos arcades. O pacote pode ser adquirido por 9,99 dólares tanto na Xbox Live quanto na PSN.

BIT.TRIP RUNNER
WIIWARE

Quarto jogo da série Bit.Trip, Bit.Trip Runner é um jogo de plataforma sobre trilhos - ou seja, o cenário vai se movendo enquanto você pula, se abaixa ou bate nos diversos obstáculos. O game conta com belíssimos gráficos e sons, tudo inspirado no mundo dos games 8-bits.Em cada fase, é possível coletar tijolos de ouro que aumentam sua pontuação. Se você coletar todos dentro de uma fase, seu personagem, o Commander Video, entra numa fase bônus inspirada em Pitfall. Ao final de cada fase, você ainda enfrenta um chefão, que lança obstáculos contra você e que deve ser derrotado na base de chutes. Um porém é que o game não conta com checkpoints, portanto qualquer errinho significa que você terá que refazer a fase desde o início. Bit.Trip Runner custa 8 dólares na WiiWare.

TOY SOLDIERS
LIVE

Todo mundo já teve ou já viu alguma vez na vida aqueles soldadinhos de plástico. Agora, você poderá guiá-los na batalha em Toy Soldiers, game exclusivo para a Xbox Live. Toy Soldiers é um tower defense onde o objetivo principal é defender a caixa de brinquedos de outros soldados inimigos. Para isto, você terá pelotões da infantaria e cavalaria, tanques de guerra, aviões, bombardeiros - mas tudo de brinquedo! Apesar de no início de cada batalha você tem pouco dinheiro para montar unidades, você ganha mais grana com cada inimigo derrotado - o que ajuda você a montar um grande exército em pouco tempo. O game ainda traz multiplayer para dois jogadores tanto online quanto em tela dividida. Se você gosta do gênero de tower defense, não deixe de jogar Toy Soldiers, que pode ser adquirido por 14,99 dólares na Live.

CONHEÇA MAIS SOBRE A ÁFRICA

A África é o terceiro maior continente do mundo em território (só atrás da Ásia e da América) e possui 53 países independentes, mas é, sem dúvidas, o mais pobre e o mais problemático do mundo todo. Dos 30 países mais pobres do mundo inteiro, 21 são africanos.

Apesar disso, existem alguns poucos países com um padrão de vida razoável (comparável no máximo ao Brasil ou à Bulgária). Mesmo assim, não existe nenhum país realmente desenvolvido na África. O subdesenvolvimento, os conflitos entre povos e as enormes desigualdades sociais internas são o resultado das grandes modificações introduzidas pelos colonizadores europeus. Países como Ruanda e Burundi, por exemplo, vivem em uma guerra civil interminável pois os grupos rivais Tutsis e Hutus acabaram ficando juntos por causa da equivocada divisão de fronteiras feita pelos colonizadores europeus. Tal caso se repete em diversos países, o que corrobora ainda mais a situação precária do continente.

A África também é foco de várias campanhas de ajuda. A mais famosa delas é o Live 8/Aid, que reuniu diversos músicos e bandas em diversas partes do mundo para fazerem shows em prol do continente. Toda a renda foi revertida para a ONU, que a redirecionou para ajudar os africanos.

Mesmo com tantos problemas, o continente é considerado o berço da humanidade, pois os fósseis mais antigos de hominídeos, datados de cinco milhões de anos atrás, foram encontrados na África. O continente ainda abriga diversas espécies animais e vegetais, constituindo uma biodiversidade bastante rica.

Game Over
Continue?
Yes
No

NA PRÓXIMA EDIÇÃO

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura

Índice de parceiros nesta edição

Editora e Produções Interativas

Locaweb - www.locaweb.com.br

Pixel 3 - www.pixel3.com.br

PRODUZIDO POR

Pixel3

EDITORA DIGITAL

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura